Periodico di informazione sul mondo Sinclair e Spectrum

N°8 Aprile - Maggio 2005

Copyleft 2004 - 2005 Stefano Guida autore ed editore

In questo numero:

Lo storico e famosissimo clone russo e' nuovamente in produzione!
Sempre piu' potente!

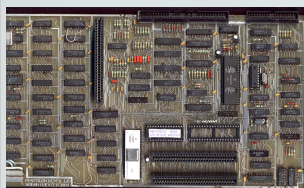
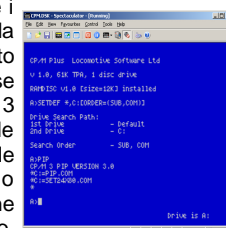
Con 1 Mb di ram
temporizzazioni veloci
multicolor mode
Tr-Dos
controller IDE
per Is-Dos
audio AY/YM
Ideale per i nuovi
e vecchi demo / giochi
Prezzo: 70$ + s.s.
http://pentagon1024.narod.ru

Editoriale

I periodi invernali e primaverili sono sempre ricchi di novita' sia in ambito software, sia in quello hardware. Sono gia' disponibili nuovi giochi pronti ad essere scaricati di cui e' stato dedicato un ampio spazio all'interno di questo stesso numero. Si parlera' poi dei nuovi cloni, sempre potentissimi, per poter apprezzare meglio i giochi che richiedono maggiori quantitativi di ram. Si parlera' come al solito delle notizie che sono circolate in rete recentemente e ci sara' inoltre un articolo, che personalmente reputo molto interessante, riguardante una nota rivista russa il cui scopo, oltre a quello di informare gli utenti sulle ultime novita', è favorire lo sviluppo di software acquistando programmi e organizzando competizioni. Come annunciato nel numero precedente ci sara' anche un articolo sul demo party "Forever" proprio in occasione della sesta edizione che si tiene in questo periodo con una intervista a Gasman che gia' conoscerete. Non mi resta altro che augurarvi una buona lettura!

S.G.

CP/M sullo ZX

Sicuramente tutti avrete sentito nominare o letto almeno una volta nella vostra vita la sigla CP/M. Si tratta del piu' famoso sistema operativo tanto in voga negli anni 80 progettato per girare su macchine diverse (inizialmente con processore Z80 e successivamente esteso anche a Intel 8086) in modo da dare una sorta di standardizzazione nella babilonia informatica del ventennio appena trascorso. Puramente testuale e simile al Dos veniva abbinato ai computers piu' venduti e quindi anche per Commodore 128 (con l'aggiunta ovviamente di un secondo microprocessore Z80 affiancato al Mos usato solo per tale scopo) e per lo ZX Spectrum +3. Purtroppo la scelta assurda dell'Amstrad di adottare il floppy da 3 pollici al posto del comune "3 e mezzo", non ha permesso allo ZX "+3" di poter scambiare i dati con altri computers dotati di CP/M anche se questa limitazione non ne ha pregiudicato la versatilita' rispetto altre piattaforme in quanto, queste ultime, nonostante avessero in comune il floppy "standard", utilizzavano formattazioni particolari illeggibili da altri sistemi. Per il +3 la "Locomotive Software" che attualmente, nonostante l'obsolescenza del sistema, detiene ancora i diritti di distribuzione, forniva anche un interprete basic (sicuramente inferiore rispetto il Sinclair basic di cui lo ZX era dotato) per poter scrivere i propri programmi e qualche comando da shell per gestire il file system. Tutto sommato poco interessante anche se affascinante. Sostituendo il floppy da 3 pollici con uno da 3 e mezzo e' possibile pero' notare la compatibilita' di tale sistema operativo permettendo lo scambio dei dati usando le utility che gestistiscono i file system di diverso tipo. Nell'est il CP/M si e' affermato come vero e proprio punto di riferimento: in Polonia per esempio la Timex ha commercializzato il lettore floppy disk con all'interno il sistema CP/M richiamabile direttamente da Sinclair basic mentre alcuni cloni russi (principalmente ATM-Turbo e Profi) hanno incluso questo sistema operativo direttamente nella rom selezionabile da menu di avvio in fase di boot. Oltretutto, in queste configurazioni, e' possibile disporre di una maggiore risoluzione, un maggior numero di colori disponibili (640x200 o 320x200 con 16 colori da una palette di 64) e finalmente si puo' fare a meno del fastidioso colour clash (queste modalita' sono richiamabili anche via linguaggio macchina all'interno della modalita' Spectrum). Per chi volesse provare e' disponibile sul sito http://atmturbo.narod.ru un emulatore java di ATM Turbo 2+ e alcuni programmi e giochi tra cui il famoso Prince of Persia che non ha nulla da invidiare alle versioni per Pc, Amiga e Atari. Ricordo poi che l'ATM Turbo 2+ e' disponibile a 100 Euro + spese di spedizione per poter così disporre di un nuovo tipo di Spectrum. Girando poi in internet ho trovato una versione di CP/M per Spectrum e cloni dotati di Tr-Dos. Per chi volesse provarla e' disponibile all'indirizzo all'indirizzo : http://zxspectrum.hal.varese.it/dituttounpo.htm Vediamo in dettaglio le caratteristiche di questa versione: all'avvio si noteranno subito le 64 colonne e i font rimpiccioliti. In automatico partirà una sorta di "Norton Commander" per poter facilitare l'utente nei piu' comuni comandi. Nel list troverete dei file di esempio (tra cui il famoso gioco Othello) e un ottimo compilatore C. Il codice compilato e' direttamente eseguibile da shell CP/M e non escludo che ci sia la possibilita' di importare il programma compilato direttamente sul file system Tr-Dos. Si tratta di una versione di CP/M-80 scritta per il Quorum 128 (di cui abbiamo parlato nel numero precedente) adattata per poter funzionare su qualsiasi tipo di ZX e clone.

Il CP/M per sistemi Tr-Dos

Il CP/M originale per il +3

Forever Demo Party

Proprio in questo periodo si sta svolgendo il Forever demo party; per chi non lo sapesse e' un appuntamento annuale a cui i demo coders di retro-computers non possono mancare. Sicuramente e' la piu' famosa e importante competizione tra programmatori per Spectrum, C64 e Atari che si svolge a Trencin nella Repubblica Slovacca. Di seguito riporto il resoconto di "Gasman" dell'evento datato 2003.

"*L'ultimo meeting dedicato allo Spectrum a cui ho partecipato e' stato a Horwich che dista 10 minuti di macchina da casa mia. Viaggare per l'Europa per partecipare al Forever 2003 in Slovacchia e' stato un po' diverso. Ho dovuto prendere il National Express a Londra ma non avevo idea di cosa mi aspettasse di preciso oltre che viaggare attraverso i maggiori aeroporti europei. Il mio primo volo porto' infatti ritardo sufficiente a farmi perdere la coincidenza per Praga, una citta' buona quasi solo da dimenticare: molte delle guide inglesi non erano disponibili e mi dovetti accontentare del servizio di informazione inglese per turisti. Mentre ero in attesa, ricordai che ero d'accordo con gli organizzatori che ci saremmo incontrati dalla stazione del treno di Trencin e così pensai di mandare un messaggio usando l'internet point dell'aeroporto. Fui irritato di vedere la tastiera così scomoda (come layout n.d.r.), peggio che usare uno ZX81! Avevo immaginato che il messaggio avrebbe potuto non essere letto in tempo e così fu. Spesi il mio tempo a guardare una specie di MTV tedesca. La musica tedesca e' veramente atroce. Un po' di ore piu' tardi furono disponibili diverse possibilita' di trasporto e arrivai alla scuola di Trencin dove il party si stava tenendo, stanco e infreddolito poco dopo la mezzanotte. Tirai un sospiro di sollievo sentendo da lontano i beep dei computers 8 bit: beep che avevano una nuova vita pompati in poderosi sistemi di amplificazione. Ellvis mi diede il benvenuto e venni presentato a tutte quelle persone che avevo conosciuto solo via internet. Come e' mio stile inimitabile li dimenticai tutti. Non era un party dedicato solo allo Spectrum. Ci furono anche programmatori di Atari e Commodore 64 e cominciai la mia visita guardando qualche demo classico per Atari. Anzichè caricare i programmi dai dischetti ci fu un pc con un emulatore di disk drive: l'Atari, per farlo funzionare, è stato aperto e collegato al pc con fili aggrovigliati da tutte le parti. Forte! Anche i demo erano veramente impressionanti ma, essendo io un appassionato di Spectrum, dissi che sarebbe stato possibile farli un po' piu' colorati e vivaci. A questo punto, assonnato, decisi di andare a dormire. Il giorno seguente riuscii a seguire 5 minuti di competizioni. L'idea di base era di scrivere una intro o una colonna sonora entro il tempo limite: una gara contro il tempo! Nonostante cio' il risultato fu davvero sorprendente. Alla fine "Factor 6" vinse nella competizione musicale con "TDM" (entrambi demo coder n.d.r.) in seconda posizione. Per quanto riguarda le intro ci furono 3 vincitori: un gioco stile Breakout "auto-giocante" sull'Atari, un altro completamente bizzarro di Haluzky e, il vincitore, "Zero Divide" con molti effetti speciali stellari. Parlai con Matsoft editore di ZX Magazìn (una rivista cartacea in lingua ceca n.d.r.) che e' molto afferrato sull'hardware e modifiche tanto che sul giornale sono presenti schemi circuitali per qualsiasi cosa: da schede audio a controller per dischi (il quale richiederebbe un proprio sistema operativo) che pero' e' stato utilizzato a Zilincon'99 per mostrare una animazione di Star Wars e un intero episodio dei Simpsons usando un hardisk collegato a questa interfaccia. Passai quasi l'intero pomeriggio a cercare nella collezione di demo di "X-agon" qualche rara chicca non presente sul mio sito. Ovviamente alcune di queste non erano presente in quanto circolarono solo nella Repubblica Ceca; in ogni caso me li copiai. Ebbi la fortuna di avere la mia prima esperienza con un Didaktik Kompakt: il piu' comune clone di quelle zone. Carino esteticamente e "scatoloso" con i tasti grezzi. Mi piacerebbe averne uno! Il gruppo C64 "DMAgic" presento' la sua nuova invenzione con un superprocessore a 20 Mhz mostrando "Stunt Car Racer" così velocemente che divenne ingiocabile a differenza di Driller. Alla fine venne mostrato uno shoot-em-up a pieno schermo con animazione e musica campionata al quale gli spectrumisti risposero caricando "Hypnotic Dreams" (un demo con animazioni a pieno schermo e suoni campionati). Tiger's Claw colse l'occasione per darmi l'ultima versione del suo "disczine" intitolato Scene + (si tratta di una rivista su disco n.d.r.) e il giornale cartaceo Suc-Session. Ci fu una lunga pausa prima dell'inizio dell'evento principale: la competizione. Ci fu una lunga pausa prima dell'inizio dell'evento principale. Si comincio' con la votazione della competizione musicale: qualitativamente mi meravigliarono e cominciai a votare dando giudizi poco sotto il 10: davvero ben fatti; trovai difficile scegliere le prime 3. Non ho idea di quale scelsi alla fine ma son sicuro che quelli che raggiunsero la vetta meritarono sicuramente di vincere. Piu' facile fu la competizione grafica e ci furono meno proposte: certamente troppo poche. Ci furono alcune esclamazioni di stupore che anche io condivisi. Seguì la competizione delle intro: un momento importante per me. Una sfida al limite del possibile in 1K di codice. Inviai il mio lavoro poche settimane prima dell'evento che probabilmente è piaciuto agli organizzatori tanto da guadagnare parecchi voti. Scrissi che non mi sembrava niente di particolarmente speciale eccetto la musica che richiese parecchio codice. I primi demo ad essere presentati erano belli e abbastanza classici. Poi arrivo' il mio momento: comincio' la musica e un applauso esplose nella sala. La migliore proposta sembra sia stata lasciata furbescamente alla fine. In "Mathricks" intro, Baze ha deciso di mostrare una figura 3d accuratamente solarizzata su uno sfondo frattale. Serz e' diventato famoso per i suoi demo di 4k fatti in soli 5 minuti, il suo lavoro non cambio' il trend; assieme a Ravager, nonostante la dimensione massima accettabile fosse di 1K, i 2 ragazzi riuscirono a presentare un lavoro diviso in 3 parti: ciascuna con una presentazione artistica. Sfortunatamente non ci furono abbastanza demo da poter avere una competizione come si deve ma la cosa importante e che ci fecero selezionare dei lavori del tutto nuovi. Nella sezione Atari venne presentato un demo stupido "Superboy" in concomitanza con un megademo per C64 di cui non ricordo il titolo. Per Spectrum "BASICdemo" e "FDT" spinsero al limite lo ZX e in serata tutte le attenzioni furono dedicate a 'Bobering 2000' di "Syndrome": un tipico lavoro russo in scala di grigi con strane cose tridimensionali. Dopo aver dato gli ultimi voti, tutti si riunirono attorno ad un paio di Atari collegati con dei fili volanti tra loro che furono l'attrazione piu' "retro" che vennero presentati nella competizione: NetPong dove 2 giocatori poterono sfidarsi al famoso gioco "Pong". Ricordo che io fui proprietario della "Binatone machine": una sorta di consolle con 5 giochi selezionabili di cui uno e' il tennis e devo dire che quel Pong fu una perfetta conversione. Lo show continuo' alla grande tutta la notte con demo mostrate su maxi schermo per tutte e 3 le piattaforme: gli organizzatori di ciascuna sezione scelsero il meglio per il loro computer. L'atmosfera era davvero fantastica e non mi capito' mai piu' di vedere nulla di simile (poi sul televisore non rende assolutamente). Nella mattinata del giorno seguente dovetti cercare tutti i biglietti per il rientro dei 3 voli e dei numerosi viaggi in treno che per colpa della fretta non sono riuscito a fare nella giornata precedente. Mi fermai al momento dell'annuncio dei risultati. Fui compiaciuto di vedere che un membro del gruppo "Raww Arse" guadagno' la terza posizione nella competizione musicale con la proposta "New Generation". Il secondo posto fu conquistato da Baze col lavoro intitolato 'Dispazio' che secondo me avrebbe dovuto vincere. Darkman e Justinas vinsero con "Titanas": una sorta di presa in giro della colonna sonora del Titanic. Gas13 raggiunse la vetta della classifica tra le proposte di grafica con il coloratissimo lavoro "Don't Pass By". Agyagos e Diver impressionarono tutti con i lavori 'Robin' e 'Alone' infine guadagnarono rispettivamente il secondo e terzo posto. Per quanto riguarda le intro, Baze arrivo' terzo. Il mio lavoro giunse seconto mentre in*

Una foto di Forever 5 (2004) con i fans ZX

prima posizione ci fu Serzh e Ravager la cui proposta ammetto anche io che fu davvero impressionante. Questo e' tutto. Gli organizzatori hanno fatto un ottimo lavoro e questa esperienza e' stata davvero indimenticabile. Ci furono 62 visitatori di cui, almeno la meta', provenienti dall'estero. Nel giorno del rientro non ci furono problemi e arrivai a casa alle 3 di notte del giorno seguente."

- gasman

Doors/Aqua news

Lo stato del progetto del sistema operativo a finestre per Spectrum e' tutt'ora in lavorazione. Brezee, autore del programma, comunica che attualmente sta finendo di programmare la struttura globale dopodichè tutti gli altri programmatori che partecipano allo stesso progetto potranno scrivere la loro porzione di codice o librerie. Il lavoro piu' pesante si sta svolgendo proprio in questo momento e la parte piu' difficile e' riuscire a coordinare tutti i lavori. Chiunque fosse disposto a dare una mano puo' scrivere direttamente all'autore del progetto all'indirizzo: doors-aqua@yandex.ru

Un Kempston mouse per tutti

Pochi lo avranno sentito nominare alla fine degli anni 80: parecchio costoso, supportato da un solo programma di grafica e commercializzato dalla sola Kempston, e' diventato poi uno standard nell'est grazie al suo diffuso utilizzo all'interno degli applicativi e ai famosi "e-magazine". Nella Repubblica Ceca e' stato recentemente prodotto un piccolo e semplice circuito per poter collegare sullo ZX un normale mouse ps2 (o usb) da inserire nel bus di espansione. Lo schema circuitale e' di facile montaggio e volendo e' possibile chiedere all'autore del sito informazioni e la possibilita' di acquistare direttamente lo stampato. Tutte le info necessarie si trovano all'indirizzo: http://zxm.speccy.cz/index.php?x=32&y=1

Un lettore ci scrive

Ho letto con molto interesse l'articolo apparso sul nr.6 della rivista riguardante la lotta infinita tra C64 e Spectrum.
Io ho 38 hanni ed il mio primo computer 25 anni fa' (sigh!) fu il mitico TI99.
Sicuramente non fu un computer di successo ma mi fece scoprire il BASIC e mi permisedi entrare nel "magico mondo" dal quale non sono piu' uscito……
Il TI99 fu presto rimpiazzato dal C64 e naturalmente anche per me cominciarono le prime "risse" con gli spectrumisti.
Il C64 fu poi sostituito da una AMIGA 500 che ha veramente fatto storia, forse perche' la Commodore ha solo comprato la casa costruttrice senza metterci troppo del suo…….
A distanza di 20 anni sono diventato un collezionista e naturalmente la prima macchina che ho acquistato e' stato il TI99, in seguito ho preso un C64 e un VIC20.
Un mio amico mi ha poi regalato il suo SPECTRUM e devo dire che il piccolino mi ha colpito subito per la sua linea e per la sua facilita' d'uso.
Non lo avevo mai usato prima e mi sono lasciato trascinare nel passato come se avessi ancora 16 anni…
Ho passato molte serate davanti allo SPECTRUM con il manuale aperto per cercare di rispolverare il mio BASIC e per cercare di ottenere qualcosa dalla simpatica "creatura".
Il mio amore per il TI99 e' indiscusso ma se potessi tornare indietro nel tempo chiederei ai miei genitori lo SPECTRUM e non il C64…..
So che a causa di questa affermazione qualcuno si arrabbiera' ma ora che sono cresciuto posso valutare le cose in modo diverso e devo riconoscere che lo SPECTRUM e' molto piu' versatile e veloce del C64.

Sergio Viganò

Abzac News

Tutte le novita' dell'est sono raccolte in una rivista cartacea che da anni viene distribuita in Russia tramite abbonamento. Oltre a pubblicare le notizie, viene allegato un floppy in formato tr-dos con utility e giochi come avveniva negli anni 90 in Italia per pc e Amiga. Nell'ultimo numero di questo periodico verra' presentato un gioco il cui nome in codice è "Belief", una brochure sulla programmazione Z80 e si parlera' del nuovo Pentagon 1024. Nelle sezioni del giornale si puo' trovare "Paragraph" dedicato ai fans dello Spectrum dove e' possibile condividere idee e esperienze di programmazione e hardware. A tutti i lettori creativi e' richiesta una cooperazione ed un contributo. Agli autori degli articoli viene regalata una copia della rivista. Nelle rubriche di questo mese si parlera' molto della competizione "Your Game" che si tiene ogni anno dal 2002 ed e' stata ideata proprio dai programmatori che hanno partecipato e pubblicato i propri lavori sulla rivista Abzac nella sezione "Paragraph". Si parlera' dell'edizione del 2002 e dei 4 giochi attualmente in lavoro per il prossimo evento. Sfortunatamente nel 2003 questa competizione non e' stata organizzata visti i pochi lavori pubblicati. Gli unici requisiti richiesti per questa "compo" sono: Spectrum compatibili con Tr-Dos e non piu' di 128K di ram. Per la competizione 2004 i giudizi e le votazioni sono state assegnate nel periodo Gennaio - Marzo 2005. Il "day off" per presentare i propri lavori e' scaduto il giorno 31 Dicembre 2004. La votazione viene eseguita tramite dei questionari che si possono trovare sulla rivista stessa sul floppy che contiene tra l'altro i giochi.

Ai vincitori (primo, secondo e terzo posto) verra' regalata una somma di denaro che verra' divisa in percentuale a seconda della posizione raggiunta. Agli altri partecipanti verra' comunque regalata una piccola cifra di denaro come incentivo per i propri lavori.
Sempre riguardo la programmazione, l'autore della rivista è disposto ad acquistare giochi o programmi purche' vengano soddisfatti i seguenti requisiti: qualita' ed innovazione; non sono graditi giochi simili ad altri gia' pubblicati. Ogni lavoro verra' distribuito assieme alla rivista e retribuito da 100 a 200 $.
Gli indirizzi utili sono: Shushkovu Alexander Dmitrievichu - p.o. 136 - 160035 Russia
E-mail: axor@mail.ru
Il sito ufficiale della rivista si trova all'indirizzo
http://spectrum128.spb.ru/abzac

OFFicine ONiriche

Se ne era gia' parlato nei numeri precedenti. Ormai il gruppo di demo coders italiani la cui ambizione e' far trionfare lo ZX e la bandiera italiana nel mondo e' diventato realta'. Il coordinatore che propone l'idea e organizza il tutto e' Luciano "Lucky" il quale, partecipante solo come grafico nei cosiddetti "demo-compo", ha deciso di allargare le proprie vedute su qualcosa di meno statico e piu' interessante. La parte di codice e' gestita principalmente da Paolo Ferraris con la collaborazione di altri programmatori come Stefano Bodrato. Utili in questa fase sono i suggerimenti forniti dai tanti appassionati che hanno voluto in qualche modo dare dei consigli sulla scena; chiunque puo' contattare personalmente Luciano tramite la homepage del progetto OFFicine ONiriche all'indirizzo:
http://it.geocities.com/lucky_kirin/demo.html
dove tra l'altro sono disponibili gli screenshots, le bozze dei lavori e lo stato in cui si trovano. Il primo progetto che e' partito si intitola "Lady Hawke": una idea presa dall'omonimo film da cui Luciano ha tratto l'ispirazione. Come scritto sul sito stesso: "Lady Hawke e' il titolo di questa demo che si sipira all'omonimo film del 1985 di Richard Donner. Al momento e' pensata come una serie scene animate, una sequenza veloce di immagini consecutive e una animazione loop finale su un terzo di schermo con scritte di credits che scorrono in basso. Ogni scena e' intervallata da scritte con effetti di visualizzazione o altro che lascerei alla fantasia e alle capacita' di chi vuole lavorarci." Le prime 3 scene sono state gia' disegnate e l'ottava e' gia' animata dal sottoscritto. Personalmente ho anche lavorato sulla terza scena ma e' ancora in

fase di definizione. Il lavoro, una volta terminato, verra' presentato ad un party / contest / meeting come potrebbe essere Antique Toys dove e' possibile inviare i propri lavori senza dover necessariamente partecipare di persona.
Di seguito vi riportiamo lo storyboard del demo per ZX in lavorazione. Forza! Programmatori italiani! Unitevi e collaborate!

Pentagon 1024 e Kay 2005

Come sicuramente avrete notato sulla prima pagina di questa rivista e' di nuovo in produzione il Pentagon 1024.
Questo computer e' gia' noto a tantissimi fans dello ZX: si tratta del clone piu' famoso dell'Est che, grazie ad un progetto in stile "Open Source", ha permesso a tantissimi ragazzi russi di potersi costruire "in casa" il proprio Spectrum. Inizialmente prodotto in modo industriale in un case metallico e con 128K di ram e' stato poi reso pubblico nella versione 256K e successivi. Tra le caratteristiche piu' salienti c'e' il Tr-Dos di base, temporizzazioni molto veloci che lo ha reso uno standard ed un punto di riferimento per i nuovi demo come computer "a parte" rispetto l'orginale Sinclair. La scheda madre con le piste che assomigliano ad un pentagono e' stato poi modificato nel corso degli anni con migliorie ed aggiunte. Un ragazzo russo ha deciso di aprire una produzione su piccola scala di questo computer con 1Mb di ram. Le caratteristiche principali sono:
prezzo: 70 $
possibilita' di collegare l'interfaccia hardisk di Nemo (Kay-1024) per poter usare periferiche IDE con il sistema operativo iS-Dos tramite lo slot di espansione
Processori disponibili: KR1858VM1, KR1858VM3, T34VM1 (cloni di Z80A, Z80B, Z80H)
Rom: 64K (chip 27512)
Ram: 1024K
Audio: AY-3-8910 / YM2149F a 3 canali mixati stereo
grafica: risoluzione standard Spectrum 256*192 a 16 colori; Con il transparent video controller e' possibile lavorare in multicolor mode (non e' il gigascreen).
interfacce: tastiera a matrice (o usando il PS2 controller anche una tastiera pc), Kempston joystick, Kempston mouse
Floppy disk, stampante, 2 slot ZX Bus, Tr-dos 5.03 oppure 5.04T. Alimentazione +5v - 1.5 A (circa), +12v - 50 mA; e' possibile usare un normale case AT.
Sempre in questo periodo, Max Timonin, gia' autore dell'Atm Turbo 2+, sta lavorando sul nuovo clone Kay-2005. Il progetto Kay-1024 abbandonato da Nemo e' stato ripreso proprio in questo periodo.
Assieme a Chunin Roman, Carpenko Vladimir, Shabarshin Aleksandr (Shaos) hanno creato il "NedoPC group project". Per adesso questo progetto e' solo stato abbozzato su carta ma diventera' realta' solo se l'ATM-project riscuotera' un discreto successo.

AI Tic Tac Toe

Nel mese di Febbraio e' stato ufficialmente presentato il giochino "A.I. Tic Tac Toe" programmato da Marcello Zaniboni. Una nuova produzione tutta italiana arricchita dalla grafica di Luciano. Per chi fosse interessato il link dove poter scaricare il gioco e poter leggere le relative spiegazioni tecniche e': http://www.geocities.com/marcellozaniboni/zxaittt
Di seguito verra' proposta una breve intervista all'autore del programma.

D: *Ciao Marcello! Parlaci un po' del tuo programma. Per quale motivo hai scelto proprio il Tic Tac Toe? C'e' un motivo particolare?*

M: Ciao. Il programma si chiama A.I. Tic Tac Toe (AITTT) ed è un gioco del Tris contro il computer. Il Tris è un gioco molto semplice, quindi ho ritenuto che fosse la scelta migliore per riprendere in mano la programmazione per il nostro buon vecchio Spectrum, dopo ben 17 anni! In molte altre implementazioni di questo gioco, il computer ragiona alla perfezione sin dalla prima partita e questo rende il gioco piuttosto noioso: infatti, nel gioco del Tris, se entrambi i giocatori scelgono le loro mosse al meglio, la partita finisce necessariamente in parità. Per questo motivo mi è sembrato interessante introdurre un'intelligenza artificiale che impara dai propri errori.

D: *Hai programmato usando lo Z88Dk. Quale motivo ti ha spinto a fare questa scelta? Ricordo che Stefano Bodrato ha presentato per il Minigame 2003 (se non ricordo male) proprio il gioco del Tris compilato con Z88Dk. Hai preso spunto da lui?*

M: Ho conosciuto z88dk grazie alla mailing list, proprio da alcuni interventi di Stefano Bodrato. Quando ho iniziato a provare il compilatore ho immediatamente realizzato il suo grande potenziale e ho subito avuto voglia di provarlo. Riguardo il Tris di Stefano Bodrato ho saputo della sua esistenza dopo avere iniziato lo sviluppo di AITTT.

D: *E' stato usato anche l'assembler?*

M: No, le mie conoscenze di linguaggio macchina Z80 risalgono a 17 anni fa: non ho avuto il tempo di rinfrescarle. Ho preferito utilizzare solo C, anche perché questo mi permetterà, quando ne avrò il tempo, di rendere il codice sorgente compilabile su piattaforme diverse da quelle supportate da z88dk (sto pensando al GCC, il compilatore C della GNU: http://gcc.gnu.org/).

D: *Ci spieghi brevemente come funziona il sistema di "intelligenza artificiale" che hai adottato? Viene usata una sorta di matrice con tutte le possibili mosse e vengono memorizzate quelle fallimentari?*

M: L'algoritmo consiste nel memorizzarsi le mosse perdenti. Quando il computer perde, si memorizza la sequenza di mosse che ha scelto e anche il numero di mosse totali fatte durante la partita. In questo modo può cercare di non ripetere le mosse perdenti. Se tuttavia si trova davanti solamente a mosse che lo hanno portato a perdere, può scegliere quella migliore, cioè quella che corrisponde alla partita più lunga. In realtà l'algoritmo è un po' più complesso, ma è comunque possibile scaricarsi il codice sorgente del gioco per prenderne visione (l'ho rilasciato con licenza opensource GNU GPL).

D: *Hai riscontrato qualche difficolta' in fase di progettazione e di compilazione del codice?*

M: Le difficoltà sono state tante, soprattutto con il compilatore. Innanzitutto z88dk non è un compilatore C, ma Small C: quindi ha alcune limitazioni rispetto allo standard ANSI. Insomma, ho perso qualche giorno per capirne alcuni meccanismi, ma alla fine è stato divertente.

D: *Il sistema Z88Dk ha in qualche modo limitato la tua programmazione provenendo dall'Ansi C viste alcune piccole limitazioni?*

M: In parte sì: ad esempio non è possibile definire array multi dimensionali... non è stata una limitazione trascurabile in un algoritmo che si memorizza situazioni di gioco e mosse! Inoltre per usare l'allocazione dinamica della memoria è necessario inizializzarla in maniera un po' particolare. Comunque alla fine è stato sufficiente limitarmi qua e là e fare alcune domande a Stefano Bodrato per risolvere tutti i problemi.

D: *La grafica finale e' stata curata da Lucky. Si sa che il port dello Z88Dk e' bianco e nero. Come sei riuscito ad unire il lavoro di Luciano al tuo programma?*

M: Con un piccolo trucco. Ho caricato la parte grafica sotto forma di SCREEN$ come ultima traccia del nastro, evitando poi ogni

cancellazione dello schermo. In questo modo gli attributi PAPER e INK rimangono sempre valorizzati. In pratica il codice ragiona effettivamente in bianco e nero, ma va poi a scrivere su zone di schermo in cui gli attributi di colore sono già stati definiti.

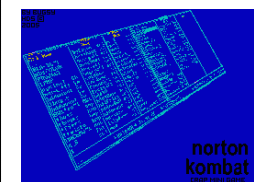
D: *Hai in mente di lavorare su qualche altro progetto? Che ne pensi di entrare a far parte delle Officine Oniriche?*

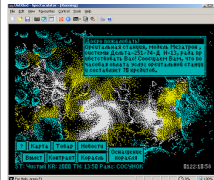
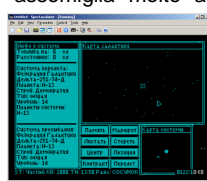
M: Innanzitutto, tempo permettendo, mi piacerebbe finire AITTT, che attualmente è in versione beta. In particolare mi piacerebbe aggiungere qualche effetto audio, ottimizzare l'algoritmo e renderlo compilabile da GCC. Non so ancora se il successivo progetto di cui mi occuperò sarà per ZX... non ci ho ancora pensato. Per ciò che riguarda Officine Oniriche, ne sarei onorato, ma purtroppo non ho molto tempo: per rilasciare la beta di AITTT (500 linee di codice, commenti compresi) ci ho messo diversi mesi!

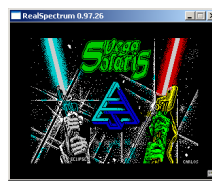
D: *Ti ringrazio e spero di poter vedere prossimamente qualche altro tuo gioco!*

M: Grazie a te. Ciao, MZ.. anzi MZX :-)

Nuovi giochi

Marzo e' stato sicuramente un mese ricco di novita' per quanto riguarda i videogames. Innanzi tutto e' ancora in fase di programmazione "Cave Master" che dovrebbe trattarsi di un semplice arcade per mettere alla prova la vostra abilita' col joystick. Purtroppo sono ancora troppo scarse le notizie riguardo a cio'. I programmatori "Hackerz`Design" (un nome noto di "coders group" russo) tengono il progetto top-secret. Sempre Hackerz`Design hanno rilasciato uno dei cosiddetti "crap games" chiamato Norton Kombat. E' un gioco piuttosto stupido dove 2 giocatori dotati di joystick Sinclair 1 e 2, si sfidano in velocita': non spaventatevi se vi troverete davanti agli occhi una schermata in stile "Norton Commander" a 64 colonne con un sottofondo musicale davvero accattivante. Vince chi riesce a selezionare tutti i "files" virtuali delle 2 finestre che, leggendo bene, non sono altro che i nomi dei piu' famosi demo coders dell'est.

Intanto Dean Swain sta lavorando sul port di Double Dragon per Spectrum e non escludo che ci possa essere una possibile collaborazione con Luciano. Questa notizia era stata gia' circolata in un numero precedente del giornale. Come potrete notare dalle illustrazioni contenenti gli screenshots del gioco, la grafica a colori e' ancora in lavorazione anche se personalmente preferisco un monocromatico privo del fastidioso colour clash. La colonna sonora e' tale e quale l'arcade da bar.

Nel n.15 dell'e-mag russo "ZX Time" (http://scenergy.natm.ru/download.html) vengono presentati ben 2 giochi dalla grafica notevole. Il primo si chiama Awaken ed e' un classico spaziale tridimensionale ben fatto anche se assomiglia molto ad altri giochi dello stesso genere con uno sfondo musicale davvero delizioso. Una volta giunti al menu iniziale selezionando uno dei pulsanti in basso e' possibile scegliere tra 2 tipi di gioco: il primo dovrebbe essere una sorta di adventure grafica dove e' necessario selezionare delle funzioni ma purtroppo , essendo scritto in cirillico, lo scopo della missione e' di difficile comprensione. Il secondo e' piu' semplice in quanto basta sparare a dei meteoriti 3d con un raggio laser.

Sempre in ZX Time e' presente un gioco che non ha bisogno di grandi presentazioni perche' e' parecchio noto: si tratta della seconda versione di Mortal Kombat. Per Spectrum era gia' stata presentata qualche anno fa la prima versione: dalla grafica fluida e veramente ben definita anche se monocromatica per ovviare il problema del colour clash, e' davvero stupefacente e sfrutta al massimo le capacita' del piccolo computer. All'avvio il logo in gigascreen permette di selezionare la piattaforma utilizzata: Pentagon (con almeno 512K di ram) o Scorpion in modo da scegliere le giuste temporizzazioni. Mortal Kombat 2 e' ancora in fase di programmazione e quello che viene proposto e' soltanto un demo che non toglie energia all'avversario e permette soltanto un doppio con un avversario umano. Staremo a vedere nei prossimi mesi lo sviluppo di tale gioco che promette davvero molto. Ricordo a tutti che comunque e' disponibile sul sito "Virtual Tr-Dos" il gioco Mortal Kombat 1 che probabilmente e' stato scritto dallo stesso programmatore.

Infine, ci tengo a segnalare un gioco che propriamente non e' nuovo in quanto prodotto nel 1989 in Spagna ma che non e' mai stato rilasciato dalla Eclipse e pubblicizzato dalla Dinamic. Un gioco quindi rimasto inedito per 16 anni e solamente adesso disponibile sul sito:
http://www.speccy.org/trastero/updates.htm

Si tratta di una avventura grafica davvero spettacolare che consiglio vivamente di scaricare. Durante il loading e' addirittura possibile giocare a una sorta di Space Invaders ed e' necessario disabilitare sia il fast load che il flash loading durante il caricamento (con Spectaculator potrebbero esserci dei problemi e si consiglia quindi di utilizzare RealSpec). Il gioco e' in lingua spagnola e presenta 2 mezze schermate: il compito del gioco e' sfidare un avversario (o il computer) affinche' i 2 personaggi (un cavernicolo e un orco) riescano a districarsi e muoversi in un mondo pieno di insidie.

Delta: un vero finto clone!

Delta e' una industria di computers dell'ex Yugoslavia che, secondo indiscrezioni, attualmente assembla odierni pc mentre, tra la fine degli anni 80 e gli inizi degli anni 90, ha commercializzato un "clone" (se così si puo' definire) dello ZX Spectrum. Questo home e' stato ampiamente venduto anche nella ex Cecoslovacchia tanto che esistono attualmente in Slovacchia e nella Repubblica Ceca alcuni fans di questo particolare computer. Vediamo dunque il prodotto. Esteticamente ha l'aria molto familiare: e' senza dubbio identico all'originale ZX Spectrum + eccezion fatta per la mancanza dell'arcobaleno in basso a destra e del logo "Sinclair" in alto a sinistra al posto del quale e' stata inserita la scritta Delta su sfondo ocra. Anche le specifiche tecniche non lasciano dubbi: 48K di ram, Sinclair basic, stesse porte di I/O del plus e tante altre piccole somiglianze che fanno destare qualche sospetto. La sorpresa si ha aprendo il computer dove in bella vista sicuramente potrete trovare la ULA custom originale Ferranti ma ancora di piu', guardando il retro del computer dove sul coperchio posteriore risulta in rilievo una strana scritta "Made in England".
La spiegazione e' semplice: Delta ha acquistato grossi stock a basso prezzo di ZX invenduti nel momento del passaggio del progetto Spectrum e del marchio Sinclair all'Amstrad la quale ha riprogettato i computers. Non credo che questa azione da parte di Delta sia stata in qualche modo "visibile" alla allora "Sinclair Research Ltd."

anche per via del fatto che, una volta eliminato il logo dai computers, hanno in qualche modo violato il diritto di detenzione di un marchio facendo risultare loro come gli unici produttori.

Sul sito: softhouse.speccy.cz e' presente questa foto del Delta. Un appassionato fan slovacco, descrive la strana storia di questo computer. Nella foto sono stati "ovviamente" spostati i tasti con un programma di fotoritocco in modo da poter far accedere ai visitatori le varie sezioni del sito.

Intervista a Paolo Ferraris

Come promesso nel numero precedente di questa rivista pubblichiamo l'intervista al piu' importante programmatore per ZX italiano.

D: *Ciao Paolo, raccontaci un po' la tua avventura con lo Spectrum. Quando hai iniziato a programmare? Hai programmato direttamente su un 48K?*

P: Il primo Spectrum mi e` stato regalato nell'aprile dell'84. Avevo 11 anni allora. Un 16k poi espanso a 48k. Ho imparato il BASIC in pochi mesi e il linguaggio macchina in un paio di anni, ma l'ho usato principalmente per giocare. Nell'87 ho preso un +3. Nell'89 sono passato al primo PC.

D: *Attualmente usi qualche programma in particolare o lavori direttamente in linguaggio macchina sull'emulatore ZX a suon di POKE e DATA?*

P: Sono ESTREMAMENTE felice di non usare piu` POKE e DATA come negli anni '80. Ai tempi, o facevi cosi` o comunque ti mangiavi tutta la memoria con le linee di assembly e lo stesso assembler (il sorgente di 4k Race, senza grafica e con pochi commenti, occupa 25k). Andava a finire che, in entrambi i casi, non si riusciva (o almeno, non riuscivo) a scrivere altro che corte routines. Ora uso un cross-assembler su un PC, e qualche routine in C++ che generano i file .TAP in automatico.

D: *Hai partecipato solo al minigame?*

P: Sì, è stato il mio ritorno alla programmazione dello Spectrum (non che abbia mai fatto molto negli anni '80) e, per motivi di tempo, non ho fatto altro.

D: *Come sei venuto a conoscenza del Minigame?*

P: Leggendo un annuncio su un sito di emulazione di vecchi computer / consoles / coinop. Mi è sembrata una sfida interessante rimettere mano allo Spectrum, e riuscire a fare, con tool di sviluppo più evoluti, quello che non ero riuscito a fare 20 anni prima. E mi sono tolto qualche soddisfazione.

D: *Qualche progetto per il futuro? Stai attualmente lavorando su 128K race? Pensi di buttarti su qualcos'altro?*

P: Mi piacerebbe tanto fare una versione completa del gioco 4k race.
Purtroppo ho trovato molte difficoltà tecniche. Non che siano necessariamente insuperabili, semplicemente non ho tempo per concentrarmi su come risolverle. Questo almeno fino a giugno.

D: *Parliamo di 4k Race. Quali difficolta' hai riscontrato?*

P: La difficoltà maggiore è stata rimanere concentrato su un progetto così lungo (non sembra, ma scrivere codice che sia compatto richiede molto tempo), e, ovviamente, la grafica per cui non sono assolutamente portato. Per fortuna che ci ha pensato Luciano :-)

D: *E' stato usato come trucco un algoritmo di compressione per poter far stare tutto il codice in soli 4K per poi essere "scompattato" in fase di run-time dopo il caricamento del gioco?*

P: Sì, sono riuscito a far stare 5.5k tra codice e grafica in 4k. Avevo già compresso Spectris (versione da 1k di Tetris) con un algoritmo specifico. In 4k race, invece, ho utilizzato un metodo di compressione "general purpose" più efficiente di inflate/deflate per giochi da 4k.
L'avevo creato l'anno prima e l'ho prestato a Russell Marks per i suoi minigames ZblastSD e Scrolly Stack. Il trucco della compressione è molto usato soprattutto dalla comunità del C64, in cui usano normalmente efficienti compressori per i loro minigiochi, uno di essi esplicitamente sviluppato per questa competition.

D: *Parliamo di OFFicine ONiriche. So che tra i "coders" ci sei anche tu: Luciano ci mette la grafica e tu ti occupi di morphing?*

P: Mi sono offerto come aiuto nel progetto, limitamente con il tempo che ho a disposizione, anche solo nel fornire idee e dare suggerimenti. In realtà non so più molto del progetto dato che non ho ricevuto emails da Luciano. Incomincio a sospettare che ci siano problemi con la posta.

D: *Attualmente so che vivi negli States. Lo Spectrum in America non e' mai stato esportato ma c'e' stato il Timex Sinclair. Sai se la diffusione di questo computer e' stata la stessa dello Spectrum in Europa o si e' dimostrata un fallimento come mi pare di aver letto in rete?*

P: Non ho avuto occasioni per verificarlo, ma pare proprio che sia stato un vero fallimento, a parte le versioni americane dello ZX81.

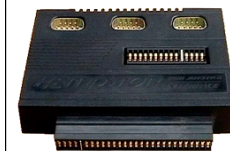
D: *Possiedi attualmente qualche ZX? In tal caso lo usi ancora per testare i tuoi programmi o lo tieni come ricordo chiuso in un armadio?*

P: In Italia ho un gommoso da 48k e un +3. difficilmente ho più usato il 48k, a tal punto che sono più di dieci anni che ci debbo cambiare la membrana (che tra l'altro ho). Da quando ci sono gli emulatori per PC difficilmente uso anche il +3, soprattutto ora che vivo negli USA. Ho anche preso di recente un Timex Sinclair 2068 ma non funziona il caricamento da nastro, purtroppo. Quindi uso solo Spectrum "virtuali".

D: *Grazie per l'intervista. Speriamo che in futuro si possano apprezzare nuovi giochi di tua produzione nel prossimo Minigame compo 2005!*

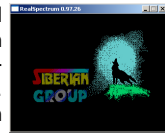
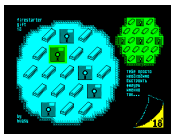
P: Grazie a te. Spero di trovare il tempo per la prossima compo. Ho già un'idea ma è prematuro parlarne, quindi per ora rimane top secret.

Hardware "multipurpose"

Esiste un sito in internet (www.fruitcake.plus.com) che tratta esclusivamente l'argomento dell'Interface 2 e del Sinclair 128K con fotografie, dati tecnici e programmi su rom da caricare sugli emulatori. Pochi sapranno poi che dell' "Interface 2" Sinclair (una espansione che permetteva di caricare i giochi in cartuccia rom sullo Spectrum) sono esistiti dei cloni. Addirittura venne progettata una interfaccia joystick Kempston compatibile Sinclair 1 e 2 con lo slot per tali cartucce. Così pure l' "Agf" e la "Ram Turbo" con diverse caratteristiche. Entrambe in grado di leggere le cartucce progettate per la IF2. Paul Farrow, l'autore del sito, propone inoltre la sua ultima creazione: una interfaccia in grado di emulare l'hardware dello ZX 81 su Spectrum: migliorata rispetto alla versione precedente soprattutto in ambito grafico in alta risoluzione togliendo il fastidioso flicker durante l'emulazione all'interno dei giochi. Tramite la porta seriale e' poi possibile trasferire i normali programmi dello Spectrum con operazioni di load e save. E' poi possibile stampare

e catturare le immagini in bitmap sempre tramite la comunicazione RS232. La scheda

e' stata ampliata e ridisegnata in modo da accettare cartucce da 32,48 e 64K con la possibilita' di ritornare alla modalita' Spectrum rimappando la memoria. Questo permette virtualmente a qualsiasi gioco di poter essere trasformato in una cartuccia rom. E' poi possibile, con un applicativo Windows, di convertire gli snapshot dei giochi in una immagine da scrivere su una cartuccia rom caricando così sullo ZX immediatamente il programma. Attualmente l'autore sta lavorando su una rom dello Spectrum modificata in modo da caricare e salvare i tap tramite RS232. Sul sito ci sono le foto delle interfacce e le specifiche tecniche di tutti i progetti.

"Puzzle-game" mania

La passione per i cosiddetti "puzzle game" ha sempre affascinato i ragazzi dell'Est: a cominciare con il famosissimo Tetris nato proprio in Russia alle piu' odierne versioni di "Pipe dream" chiamate "Net Walk" reperibili all'indirizzo:
http://trd.speccy.cz/g/game_full_ver.htm (dove tra l'altro e' possibile scaricare una grossa quantita' di giochi originali russi completi). Proprio quest'ultimo tipo di gioco e' stato programmato in ben 2 versioni differenti per piattaforma Pentagon e addirittura con schermate grafiche davvero stupefacenti in multicolor nonche' una ritmata musica di sottofondo che accom-pagna il giocatore durante la partita sicuramente conosciuta dagli appassionati delle discoteche. In questo caso non si tratta del solito percorso di tubi in cui far correre il fluido ma l'obiettivo è quello di "interconnettere" diversi client ad un server posto generalmente al centro dello schermo. Al termine di ogni livello, a seconda della versione del gioco, comparira' una immagine di una ragazza o una caricatura in alta risoluzione multicolor 128 colori. Il Kempston mouse infine ci viene in questo caso in aiuto per evitare di perdere del tempo prezioso e rischiare di perdere la partita. Per i patiti del genere viene quindi consigliato di scaricare entrambe le versioni del gioco per poter effettuare un confronto qualitativo e tecnico. Sempre sullo stesso sito e' possibile trovare anche "New Puzzle", creato nel 2001, il quale utilizza, in modo massiccio, la moda-lita' grafica Gigascreen. Una ritmata musica e un grafico di sfondo davvero ben disegnato, accom-pagnano il giocatore nel tentativo di riordinare alcuni pezzi in una scacchiera secondo un'ordine ben preciso. Il file system Tr-Dos di questo gioco e' poi stato modificato in modo tale che dopo il classico LIST, al posto della visualizzazione dei files, compare una insolita schermata testuale di presentazione. In ogni caso per far partire il gioco basta dare il RUN visto che e' presente (anche se nascosto) il file "boot". Sempre sul fronte giochi e' proprio fresca la notizia di un nuovissimo gioco, creato alla fine di Marzo 2005, chiamato "Firestarter" davvero singolare nel genere e molto innovativo. Utilizzando i tasti numerici o piu' comodamente il Sinclair joystick 1 e 2, e' necessario "mescolare" gli oggetti presenti sullo schermo in modo da disporli come nella rappresentazione che si trova in alto a sinistra dello schermo. Il tasto fuoco permette di ruotare in senso orario o antiorario i "pezzi elettronici" circostanti e di conseguenza non e' possibile spostarsi sul bordo. All'aumentare dei livelli, rappresentati in maniera esadecimale, crescono ovviamente le difficolta': molti piu' pezzi da ordinare (talvolta sono presenti anche alcuni personaggi storici dei giochi per ZX) contemporaneamente tenendo conto che il numero di mosse e' comunque limitato. Il gioco e' reperibile all'indirizzo:
http://scenergy.natm.ru/files//firestarter_gift_18.zip

Novità sul fronte Z88Dk

Di Z88Dk e' stato scritto ampiamente un articolo in un numero precedente di questa stessa rivista. Per chi non l'avesse ancora letto si tratta di un development kit che estende lo storico "Small C". Nato inizialmente per l'agenda Z88 Sinclair Cambridge è stato successivamente esteso a Spectrum ed altre piattaforme. Tra le macchine "vintage" su cui possono girare programmi di Z88DK ricordiamo Amstrad, Sharp MZ, Sprinter e ZX81, tra quelle più recenti la storica serie delle calcolatrici Texas Instrument dalla TI82 alla TI86, i relativamente nuovi organizer Sharp della famiglia OZ700, e il particolarissimo REX 6000, in oriente noto come DataSlim, piccolo e completo computer dotato di touch screen e integrato in una PCMCIA, in modo da poter comunicare facilmente con i portatili. Da tempo è presente in rete il progetto con licenza Open Source di tipo "Artistic", (la stessa del linguaggio PERL), oltre a degli "add on" per lo Spectrum dedicati alla grafica a colori (Sprite Pack), una versione personalizzata per il REX 6000 e le parti zsock per poter implementare lo stack TCP/IP. Le aggiunte sono state costruite da gruppi paralleli, a volte più attivi del team principale. Attualmente sono presenti delle novità nel progetto. La più importante è sicuramente la collaborazione di Alvin Albrecht (autore del già menzionato Sprite Pack) che a breve verrà inserito insieme a Stefano Bodrato e a Dominic Morris nella lista degli amministratori di progetto. Verrà poi rilasciata una nuova versione "di consolidamento" del progetto visto che, attualmente, e' ancora disponibile la versione 1.5 del progetto mentre nel CVS sono presenti tutte le modifiche e le aggiunte apportate fino alla data odierna, di accesso non facile per i neofiti. Verranno quindi rilasciati sul sito SourceForge (http://z88dk.sf.net) 2 package: uno con i sorgenti e la struttura di base e una opzionale con i binari gia' precompilati per Windows. Il nuovo kit è stato collaudato su "scottfree", un interprete per i giochi Shareware di Scott Adams, inizialmente programmati sul Tandy TRS-80 e successivamente portati su piattaforma Linux: dopo aver compilato il programma con Z88DK i giochi sono stati trasferiti su Microdrive, e quindi sono attualmente funzionanti anche su ZX. Anche lo ZX, forse nella prima volta nella storia, avra' un suo Shareware grazie a tali giochi. Enrico Maria Giordano collabora attualmente con Stefano Bodrato su un'esperimento per la conversione dei files "rel" usato da vari compilatori Microsoft per CP/M (Basic, Fortran ecc.) in modo da poter essere usati come file oggetto da linkare con Z88DK; è presto per fare prognostici, ma le potenzialità di un simile strumento sono certamente interessanti. Infine una novita': anche Z88DK avrà probabilmente un suo logo curato "ovviamente" da Luciano (Lucky) che attualmente ha proposto alcune versioni dello stesso.

QL News

In questo spazio cerchiamo di riassumere brevemente tutte le notizie del "cuginetto" dello ZX. Innanzi tutto ci tengo a precisare che tutte le notizie internazionali relative al QL vengono puntualmente tradotte da Davide Santachiara sul suo sito web: www.geocities.com/dsantachiara. Per chi volesse imparare il SuperBasic e' disponibile sul sito: http://www.rwapservices.co.uk a 20 sterline acquistare il cd rom con il Reference Manual in formato pdf. In alternativa e' presente in internet una guida scaricabile all'indirizzo:
http://dilwynjones.topcities.com/qldocs/qpckeywords.zip. C'e' poi una utilissima pagina in inglese con le informazioni di base sul QL: riparazioni, metodi per collegare

hardisk e scompattare files ecc.; tutto questo all'indirizzo: http://homepages.tesco.net/dilwyn.jones/backtoql/backtoql.html Proprio a proposito dei compattatori / scompattatori ci tengo a segnalare che la versione 5.40 del port di Infozip si può scaricare da: http://thgodef.nerim.net/smsq/#ARCH Le Signal Extensions che potrebbero essere necessarie per l'utilizzo di questo programma si trovano alla pagina di download dei Toolkit del sito di Dilwyn Jones:http://www.dilwyn.uk6.net/tk/index.html Per chi volesse avere a disposizione tanti programmi freeware per sfruttare ed utilizzare i 65536 colori offerti dalle ultime versioni di SMSQ/E su QPC2 Q40/60 e QXL puo' scaricare molti applicativi dall'archivio presente sul sito: http://home.tiscali.nl/wuhlig/ql. Sempre sullo stesso sito ci tengo ad aggiungere che sono presenti diverse utilita' riguardanti il collegamento ad internet : http://home.tiscali.nl/wuhlig/ql/internet.zip ed e' presente la versione demo multicolor del front end per il programma di archiviazione QL DBAS (che fornisce solo comando Superbasic o assembler): http://home.tiscali.nl/wuhlig/ql/suq202mdmo.zip. Proprio grazie ai 65536 colori sono nati nuovi programmi di grafica e di conversione da BMP a formato QL ad alta risoluzione: http://www.dilwyn.uk6.net/graphics/index.html Sul sito sono anche disponibili alcune informazioni tecniche relative a questa modalita' grafica. Stanchi del solito desktop? QDT il nuovo desktop QL e' disponibile sul sito: http://www.jdh-stech.com dove potrete trovare anche la documentazione nella sottopagina: http://www.jdh-tech.com/QDT/documents.html. Intanto, come precedentemente annunciato su questa stessa rivista, Marcel Kilgus sta lavorando sul driver di stampa per poter utilizzare le comunissime stampanti per pc usate sotto QPC2 e risolvere così l'annoso problema. Sempre Wolgang sta lavorando sul programma che utilizza "Proforma" per stampare file di testo su una stampante standard. L'attuale versione e' disponibile all'indirizzo: http://www.scp-paulet-lenerz.com/14mljkl24/wolf/download/ E' stato anche aggiornato il programma Clavier che permette di utilizzare QPC2/Qx0 con qualsiasi tipo di tastiera internazionale. Intanto e' uscita la nuova versione (3.09) di SMSQ/E: http://www.scp-paulet-lenerz.com/smsqe/ E' ora possibile compilarlo col programma freeware GWASS per le diverse piattaforme (Q40/60, QMac ecc). Volete giocare col QL? Ecco un po' di svago freeware: http://www.dilwyn.uk6.net/games/index.html Sempre a proposito di freeware all'indirizzo http://www.pm-data.no/dm5/ si puo' scaricare l'utility di backup "Diskmate". Per quanto riguarda l'argomento emulazione e' finalmente disponibile la nuova versione di QPC2 v.3.30 che introduce, rispetto alla precedente 3.23, il pieno supporto IP (TCP/UDP) compatibile con uQLx TCP/IP. La nuova versione e' poi molto piu' veloce rispetto alle precedenti di circa 40 volte!

SUL PROSSIMO NUMERO

Nel numero 9 di ZX Notizie si parlera' di grafica e musica con i numerosi programmi scaricabili gratuitamente per poter disegnare comodamente col pc e produrre SCREEN$ per lo Spectrum, di Compact Flash e nuovi supporti di memorizzazione che permettono il caricamento istantaneo su ZX, di modding, di avventure. Il clone del mese sara' il Master. Ci sara' inoltre l'intervista ad il capostipite della mailing list: EMG e molto altro ancora. Tra 2 mesi on-line il prossimo numero di Sinclair ZX Notizie! Non lasciatevelo scappare!

RINGRAZIAMENTI

Sergio Viganò per la lettera pubblicata, Marcello Zaniboni per l'articolo "Al Tic Tac Toe" e Paolo Ferraris per l'intervista. *Sinclair ZX Notizie e' un periodico bimensile gratuito liberamente scaricabile e distribuibile a patto che non venga modificato il contenuto degli articoli e venga riportato l'indirizzo web della rivista.*

Perenni rivalita'

LA STORIA CONTINUA...

VS

AMIGA

VS

ATARI

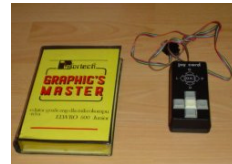
VS

...THINK DIFFERENT!!!

COMMODORE

CHI E' COMMODORIANO AVVELENA ANCHE TE DIGLI DI SMETTERE!

Il clone del mese

Il clone di questo mese e' l'Elwro Junior. Molto conosciuto e diventato abbastanza famoso, e' stato prodotto in Polonia a Poznan con l'obiettivo di informatizzare le masse e venne utilizzato nelle scuole per l'insegnamento della programmazione. Veniamo subito ai dettagli. Esteticamente presenta un insolito "porta fogli". La spiegazione di questa strana aggiunta e' da attribuire al fatto che la ditta produttrice, oltre a commercializzare computers, si dedico' in un primo momento anche alla produzione di tastiere musicali dal case identico al Junior e forse tale scelta e' dovuta ad un risparmio sulla modifica degli stampi dato che venne cambiata solo la parte relativa ad i tasti. Proprio la tastiera risulta essere molto robusta e comprende gli accenti tipici dell'alfabeto polacco. Vediamo le caratteristiche tecniche: si tratta di un clone un po' particolare, la cui compatibilita' con lo Spectrum e' abbastanza alta. Dispone di CP/J ed una risoluzione maggiore per poter lavorare proprio in tale modalita'. Le porte disponibili sono: uscita RGB, tape, stampante, mouse, floppy; pulsante reset, 24K Rom e 64K Ram. Con questo computer si ha la possibilita' di usare un interprete basic aggiuntivo BetaBasic le cui funzioni e comandi restano comunque compatibili con il Sinclair Basic anche per quanto riguarda le routines di Load, Save. Il "merge" e' sostituito da "displ". Vengono accettati anche "Load*", "save*", "merge*", "dir" per l'accesso ai floppy. Di seguito le foto dei manuali e della scheda madre.

l'Elwro al completo

Uno dei sistemi floppy

Il mouse

Anche il cursore è diverso